NUMMER 6/2001

COMICS & GESCHICHTEN
RÄTSEL & SPIELE

DM 4,-
Nr. 6/2001
Österreich S 30 / Schweiz Fr. 4.00 / Frankreich F 17,00
Niederlande f 5,00 / Italien L 4500 / Spanien P 425
Belgien BeF 92 / Luxemburg LuF 92
BASTEI
Jugend

Die Schlümpfe

JEDEN MONAT NEU!

Schlumpfinchen geht in die Luft

Der Naturschlumpf erzählt von wolligen Schafen und knuddeligen Lämmchen

2 Schlumpf- und Lämmchen-Poster

© PEYO

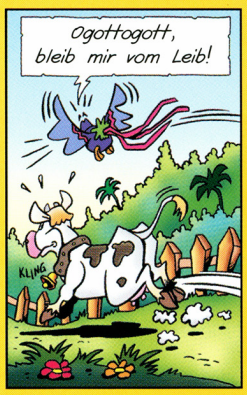
4 394516 204004 06

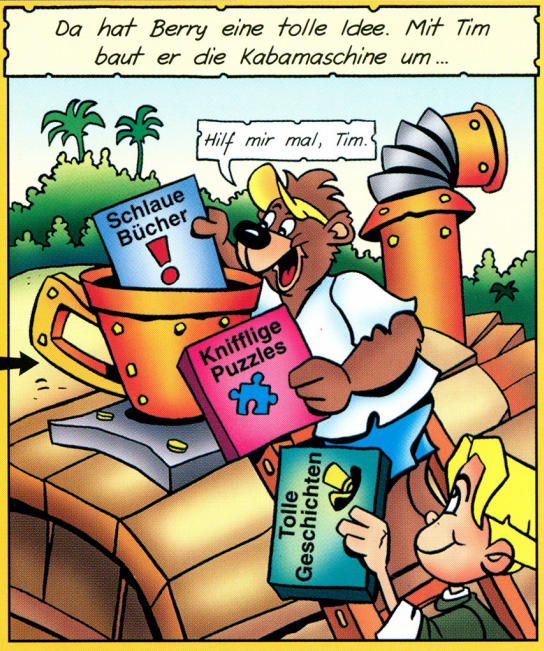
Anzeige

kaba®

BERRY UND DER KRANKE MISTER POOPS

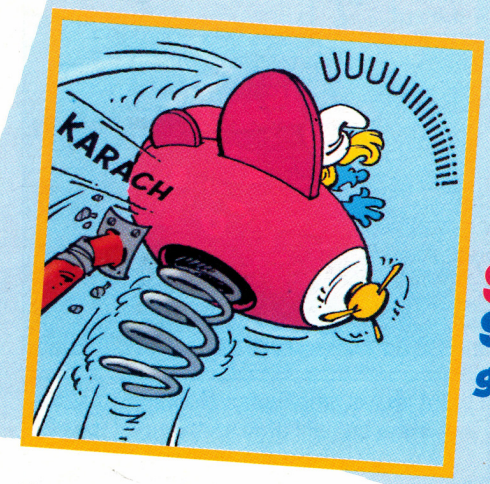
Wie jeden Morgen sitzt Tim an seinem Lieblingsplatz in der Küche und rührt leckeren Kaba in seine Milch. Dabei passiert ihm etwas sehr Merkwürdiges...





www.kabawelt.de

In diesem Heft:



Seite 4
Schlumpfinchen geht in die Luft

Tag und Nacht haben wir an einem schlumpfigen Karussell gebastelt: Der Muskelschlumpf, der Malerschlumpf und ich. War das eine Überraschung und ein toller Spaß für alle. Anfangs – dann ist leider ein bisschen was schiefgegangen mit der Bremse. Und Schlumpfinchen hat eine unfreiwillige Flugstunde genommen. Was ihr und uns dabei alles passiert ist, lest ihr am Besten selbst...

© Peyo - 2001

Seite 12 Für Rateschlümpfe
Kofferinhalt

Seite 22 Schlumpfinchens Postseite
Brieffreundschaften, Bilder

Seite 23 Für Rateschlümpfe
Such den Teddy

Seite 24 Der Große Schlumpf erzählt
Die Nacht der Phantome

Seite 26 Für Rateschlümpfe
Schlumpfdorf-Chaos

Seite 27 Comic: Gurgelhals kommt auf den Hund

Seite 32 Für Rateschlümpfe
Das große Schlumpforchester

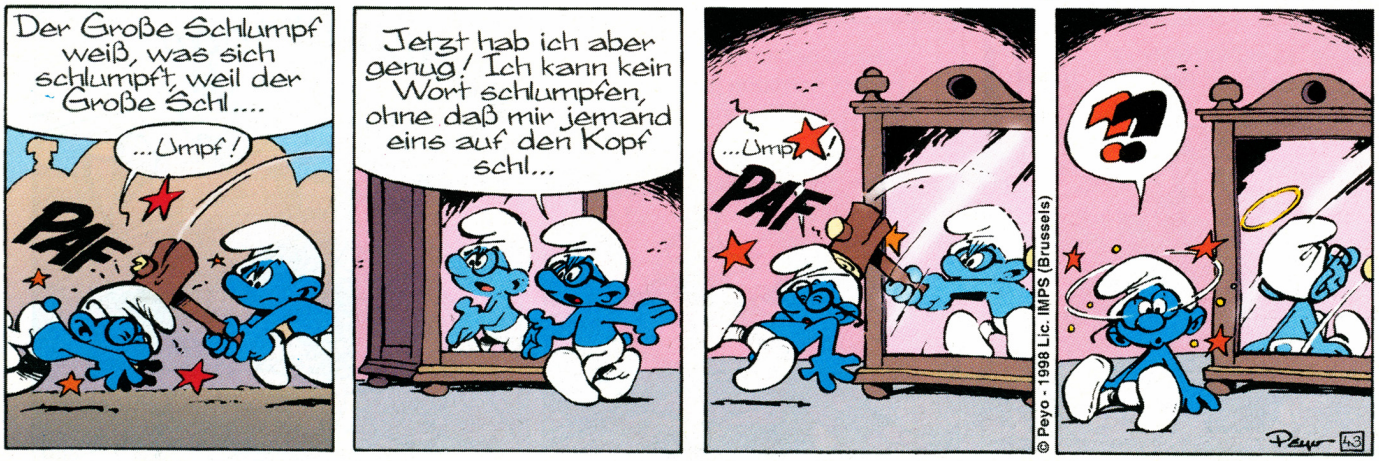
Seite 34 Heute schon geschlumpft?
Witze, Vorschau, Impressum

Seite 35 Schlumpfereien
Abwasch? – Nein, danke!

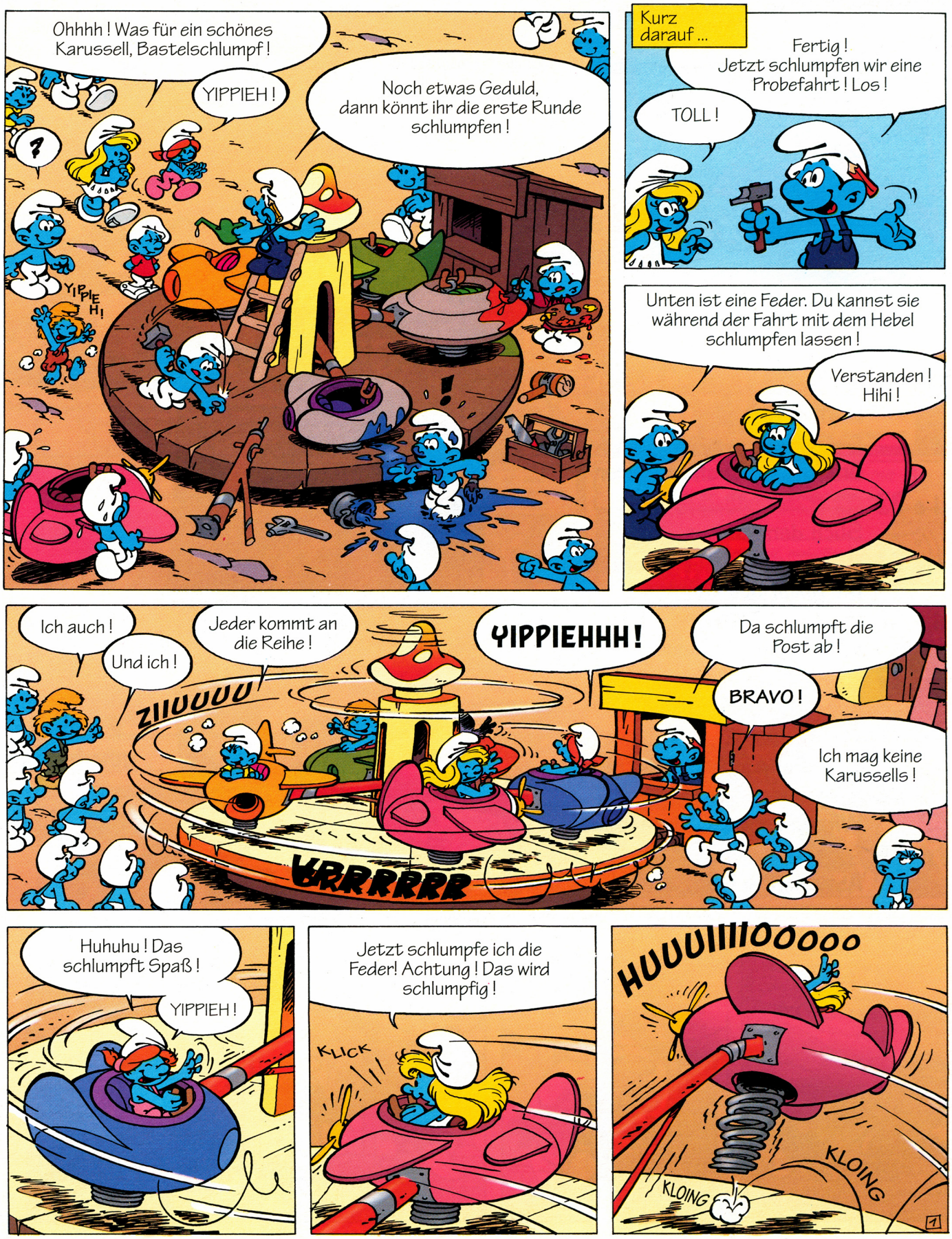
Seite 14
Der Naturschlumpf stellt vor:

Wollige Schafe und knuddelige Lämmchen

Seite 20
Wieder viele Preise zu gewinnen! Mitschlumpfen lohnt sich!



SCHLUMPFINCHEN GEHT IN DIE LUFT

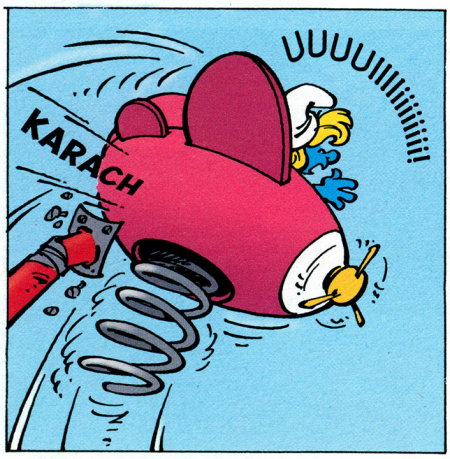


© Peyo

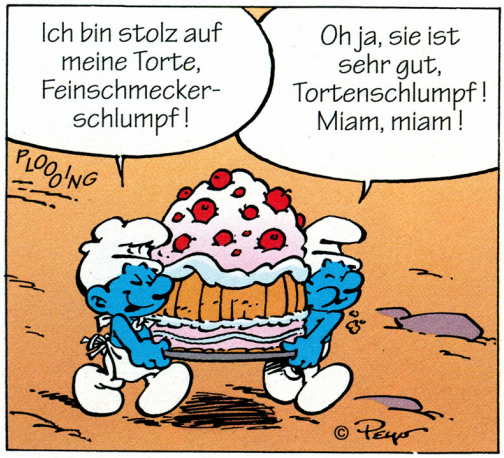
Es schlumpft ja immer schneller und höher ...
JUCHUU!
KLOING

Hihihi! YIPPIEH!
O Schreck! Die Bremse ist blockiert! Unmöglich, das Karussell anzuhalten!
KLÄÄNG
KRRRACH
VRRRRRRRR
VORSICHT! Geht zurück! Es schlumpft gleich auseinander!

Die Zahnräder schlumpfen zu schnell! Das Getriebe dreht durch! Ich muss die Bremse schlumpfen!
Hiiiiii!
HOOOO!
HAAAAA!

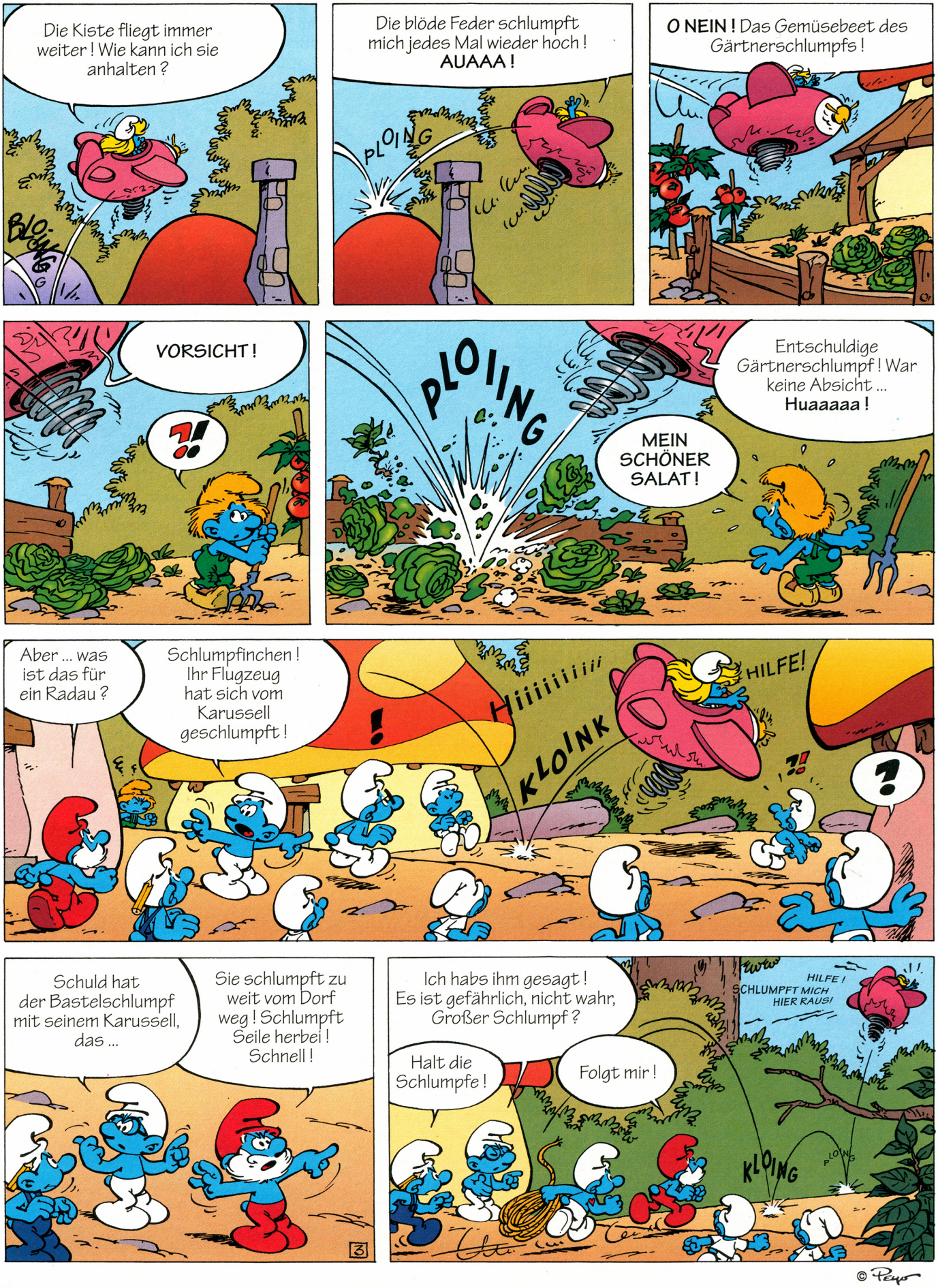

UUUUIIIIIIIIIII!
KARACH

Helft mir beim Bremsen!
HAAAA!
Da! Schlumpfinchen hebt ab!
!
ZU HILFEEE!


Ich bin stolz auf meine Torte, Feinschmecker-schlumpf!
Oh ja, sie ist sehr gut, Tortenschlumpf! Miam, miam!
PLOO'NG
© Peyo

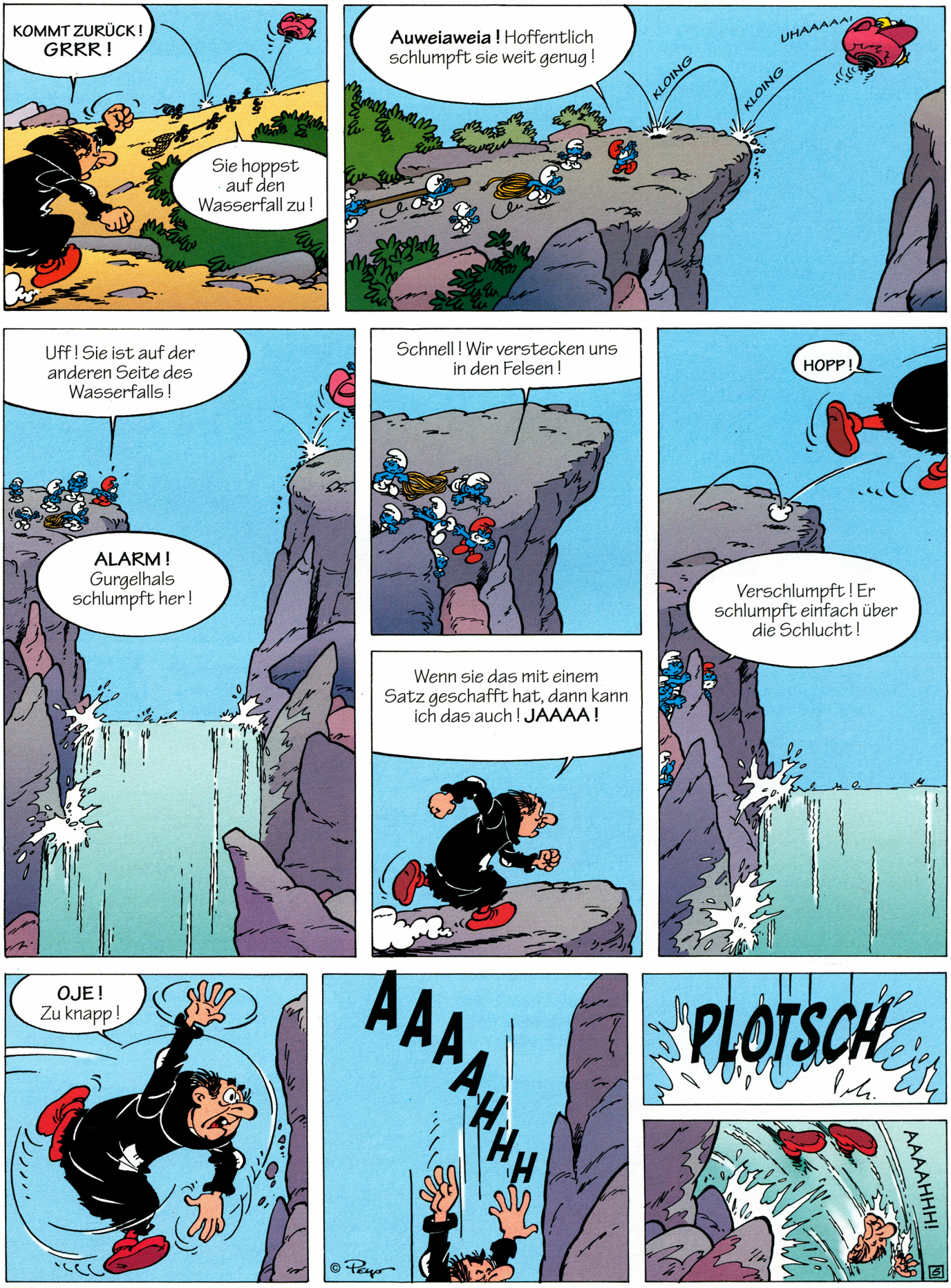
SPLASCH
Hiiiiii!

MEINE TORTE!
!
PLOING
Schmatz Miam
2


Die Kiste fliegt immer weiter ! Wie kann ich sie anhalten ?
BLO-ING-G
Die blöde Feder schlumpft mich jedes Mal wieder hoch ! AUAAA !
PLOING
O NEIN ! Das Gemüsebeet des Gärtnerschlumpfs !
VORSICHT !
?!
PLOING
MEIN SCHÖNER SALAT !
Entschuldige Gärtnerschlumpf ! War keine Absicht ... Huaaaaa !
Aber ... was ist das für ein Radau ?
Schlumpfinchen ! Ihr Flugzeug hat sich vom Karussell geschlumpft !
!
Hiiiiiiiii
HILFE!
KLOINK
?!
?
Schuld hat der Bastelschlumpf mit seinem Karussell, das ...
Sie schlumpft zu weit vom Dorf weg ! Schlumpft Seile herbei ! Schnell !
3
Ich habs ihm gesagt ! Es ist gefährlich, nicht wahr, Großer Schlumpf ?
Halt die Schlumpfe !
Folgt mir !
HILFE ! SCHLUMPFT MICH HIER RAUS!
KLOING
PLOING

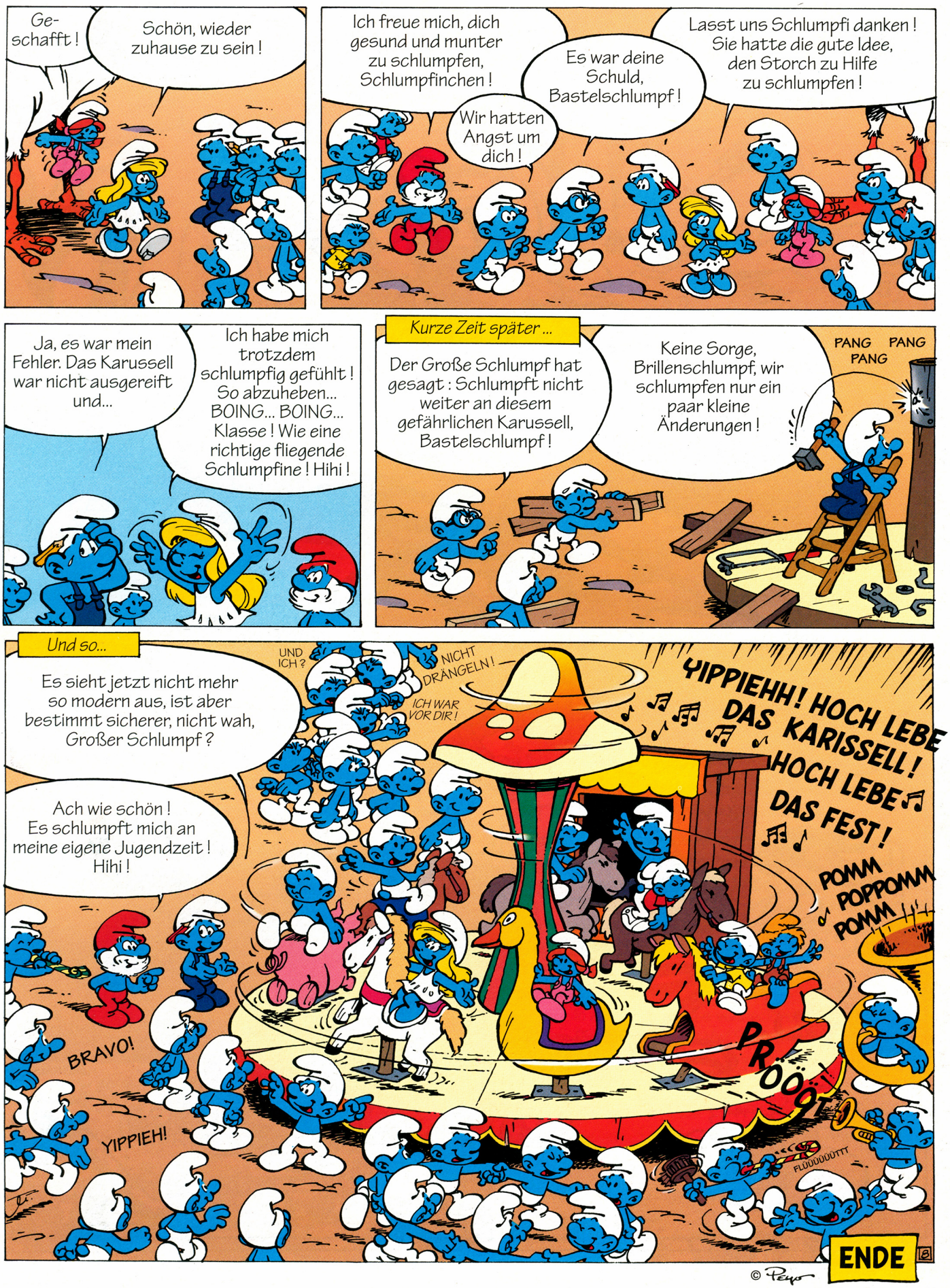
© Peyo

Ich muss die Flügel schlumpfen ! Dann kann ich das Flugzeug steuern ...
Eine Lichtung... ich versuche ganz sanft zu schlumpfen... wenn das möglich ist...
Die Jagd nach Schlümpfen ist ermüdend ! Ein kleines Nickerchen wird mir gut tun!
BLOING
UMPF!
?!
PLOING
EINE FLIEGENDE SCHLUMPFINE ?
?
?!
O nein ! Das war Gurgelhals !
PLOING
PLOING
Dich krieg ich ! Du entkommst mir nicht ! HARHARHAR !
Das ist es ! Jetzt weiß ich, wie ich dieses Flugzeug schlumpfen kann ! Yippieh !
Sie kommt zurück ! Harhar ! Das wird dein Untergang !
?
Hihihi!
PLOING
AUA!
Da ist sie ! Schlumpft mir ! Wir müssen sie einfangen !
Der Käscher gehört mir ! Gebt ihn sofort zurück, ihr verflixten Schlümpfe !
POCK
POCK
POCK
© Peyo
4


KOMMT ZURÜCK! GRRR!
Sie hoppst auf den Wasserfall zu!
Auweiaweia! Hoffentlich schlumpft sie weit genug!
KLOING
KLOING
UHAAAAA!
Uff! Sie ist auf der anderen Seite des Wasserfalls!
ALARM! Gurgelhals schlumpft her!
Schnell! Wir verstecken uns in den Felsen!
Wenn sie das mit einem Satz geschafft hat, dann kann ich das auch! JAAAA!
HOPP!
Verschlumpft! Er schlumpft einfach über die Schlucht!
OJE! Zu knapp!
AAAAHHH
PLOTSCH
AAAAHHH!

Sieh nur, Schwesterlein ! Da ist Gurgelhals !
?
MEHL
AAAHHHH ! Die Strömung treibt mich auf das Mühlrad zu ! URGH !
AAAAHHHH!
Papa ! Komm schnell ! Gurgelhals hat das Mühlrad angehalten !
AUAAAA!
KRACH
Dir werde ich beibringen, meine Mühle kaputt zu machen, du blöder Zauberer !
AUAA!
Ich kriege das Mühlrad schon wieder frei ! Dann siehst du, wo du landest !
UMPF !
PLOTSCH
Dir wird der Spaß vergehen, anständige, fleißige Leute bei der Arbeit zu stören !
Öh... aber... ich... KULPS
Ich will dich hier nie wieder rumschleichen sehen, kapiert ?
Hahaha !
PAMM
PAMM
PAMM
Schuld... Schuld sind nur diese verflixten Schlümpfe ! Ich... AUA ! AUTSCH ! Ich werde mich rächen ! AUA !
© Peyo
6

Bleib wo der Pfeffer wächst, kapiert ? Sonst kriegst du den Stock noch mal zu spüren !
Sieh nur, Peter, da fliegt Schlumpfinchen !
Hiiiiiii!
?
PLOING
Na sowas ! Der Große Schlumpf !
Guten, Peter ! Guten Tag, Petra ! Habt ihr Schlumpfinchen gesehen ? Wir suchen sie !
Sie ist da drüben !
Danke, Kinder ! Schlumpft euren Vater von mir ! Wiedersehen !
HOPP ! Ich habe sie !
Schlumpft her ! Ich halte sie fest !
KARACH
PAAHHHH!
Oh ! Die Feder ist abgeschlumpft !
Halt dich fest, Schlumpfinchen !
Schlumpfi ! Uff !
KLOCK
HAR ! Jetzt ist Schluss mit ihrem lächerlichen Hoppelflieger ! GRRRRRRRR !
KRACH KNIRSCH KNACK
Sieh nur, großer Schlumpf ! Schlumpfi hat den Storch geschlumpft, um Schlumpfinchen zu retten !
Bravo, Schlumpfi !
Ach, der brave Storch !
Da, unser Dorf !
Was bin ich froh !
© Peyo


Ge-schafft!
Schön, wieder zuhause zu sein!
Ich freue mich, dich gesund und munter zu schlumpfen, Schlumpfinchen!
Wir hatten Angst um dich!
Es war deine Schuld, Bastelschlumpf!
Lasst uns Schlumpfi danken! Sie hatte die gute Idee, den Storch zu Hilfe zu schlumpfen!
Ja, es war mein Fehler. Das Karussell war nicht ausgereift und...
Ich habe mich trotzdem schlumpfig gefühlt! So abzuheben... BOING... BOING... Klasse! Wie eine richtige fliegende Schlumpfine! Hihi!
Kurze Zeit später...
Der Große Schlumpf hat gesagt: Schlumpft nicht weiter an diesem gefährlichen Karussell, Bastelschlumpf!
Keine Sorge, Brillenschlumpf, wir schlumpfen nur ein paar kleine Änderungen!
PANG PANG PANG
Und so...
Es sieht jetzt nicht mehr so modern aus, ist aber bestimmt sicherer, nicht wah, Großer Schlumpf?
Ach wie schön! Es schlumpft mich an meine eigene Jugendzeit! Hihi!
UND ICH?
NICHT DRÄNGELN!
ICH WAR VOR DIR!
YIPPIEHH! HOCH LEBE DAS KARISSELL! HOCH LEBE DAS FEST!
POMM POPPOMM POMM
PRÖÖÖT
FLÜÜÜÜÜTTT
BRAVO!
YIPPIEH!
ENDE
© Peyo

LÖSUNG:

Der Schlumpf, der ans Meer fährt: A + C + D + E + G + H + J + K + M + T.
Der Schlumpf, der in die Berge fährt: B + F + I + L + N + O + P + Q + R + S.

Alle Mann an Bord!

Gewinn dein Schatztruhe Piraten-Boot oder eins von 555 Piraten-Kopftüchern.

Das ist genau das Richtige für richtige Piraten. Dr. Oetker Schatztruhe verlost **drei tolle Piraten-Schlauchboote** zum aufpusten und lossegeln. Dazu **555 lustige Piraten-Kopftücher.**
So kannst du mitmachen: Zähl einfach die Dr. Oetker Schatztruhe Eispackungen auf dieser Seite. Die Zahl schreibst du in den Abschnitt. Vergiß deinen Namen, Alter und Adresse nicht.
Dann klebst du den Abschnitt auf eine Postkarte und schickst die Karte an: Dr. Oetker Schatztruhe, Postfach 3660, 49026 Osnabrück.
Übrigens: In jeder Schatztruhe versteckt sich jetzt ein prima **Weltraum-Piraten-Spielzeug**. Viel Spaß beim Sammeln und Spielen.

Einsendeschluß 30.06.2001. Nur ausreichend frankierte Postkarten nehmen an der Verlosung teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Es gibt ..... Dr. Oetker Schatztruhe Eispackungen. DS

Name: ..... Alter: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

Dr. Oetker SCHATZTRUHE®

DER NATURSCHLUMPF STELLT VOR:

Wollige Schafe und knuddelige Lämmchen

Schafe gehören zu den ältesten Haustieren überhaupt. Die europäischen Schafrassen stammen vom Mufflon ab, der ursprünglich nur auf den Mittelmeerinseln Korsika und Sardinien vorkam und dort die Waldzonen der Berge besiedelte. Schon in der frühen Steinzeit, vor etwa 8.000 Jahren, hat sich der Mensch die genügsamen und zähen Tiere zunutze gemacht. Die Wildschafe lieferten ihm Nahrungsmittel und Bekleidung: Milch, Fleisch, Felle und Wolle. Heute gibt es weltweit rund eine Milliarde Schafe und etwa 40 verschiedene Rassen. Die Wolle der Schafe ist allerdings nicht mehr so begehrt wie früher, weil Kunstfasern die Schafwolle verdrängt haben. Wichtiger ist die Milch der Schafe, die entweder getrunken oder zu Käse und anderen Produkten verarbeitet wird.

Vierhornschaf. Sind Schafe dumm? Die wilden Schafe waren geschickte Kletterer, schnell, gewandt und sicher im Erkennen von Gefahren. Doch durch Züchtung hat das Hausschaf diese Eigenschaften verloren und ist zum willenlosen Knecht des Menschen geworden. Eine heute fast ausgestorbene Züchtung ist das Jakob-Schaf, das über vier statt zwei Hörner verfügt.

Schafe sind genügsame Tiere. Da die heute verbreiteten Züchtungen wenig abenteuerlustig sind und sich mit Hilfe eines Hütehundes leicht zusammenhalten lassen, reicht zumeist ein Schäfer, um selbst große Herden zu bewachen. Von Mitte November bis Mitte März sieht man häufig Wanderhirten, die die Schafherden zu den Weiden treiben, auf denen noch Futter übrig geblieben ist.

Heidschnucken. Ohne die Heidschnucken, eine Züchtung mit besonders dichtem und langem Fell, sähe die Lüneburger Heide ganz anders aus. Die genügsamen Schafe fressen nämlich bevorzugt junge Kiefern und Birken. Ohne Schnucken würde sich die Heide bald in eine Waldlandschaft verwandeln.

Hausschaf mit Neugeborenem. Frisch geborene Lämmer sind zwischen 4 und 5 kg schwer und saugen bis zu 50 Mal am Tag. Mit zunehmendem Alter zieht sich die Mutter zurück und gewöhnt das Junge so an festes Futter. Nach sechs Wochen saugen die Lämmer nur noch sechs Mal am Tag.

Heimische Milchschafe werden im allgemeinen im Herbst oder Winter brünstig. Die Geburten finden dann im Frühjahr statt, wenn das Gras sprießt und die futterreiche Zeit einsetzt.

Widder. Hörner besitzen meist nur die Böcke einiger Hausschaf-Rassen. Den wilden Schafen, von denen sie abstammen, dienen sie als wirksame Waffen zum Überleben in der freien Wildbahn.

Fotos: IBIS

Schäfchen beim „Bockspringen" – das macht Spaß!

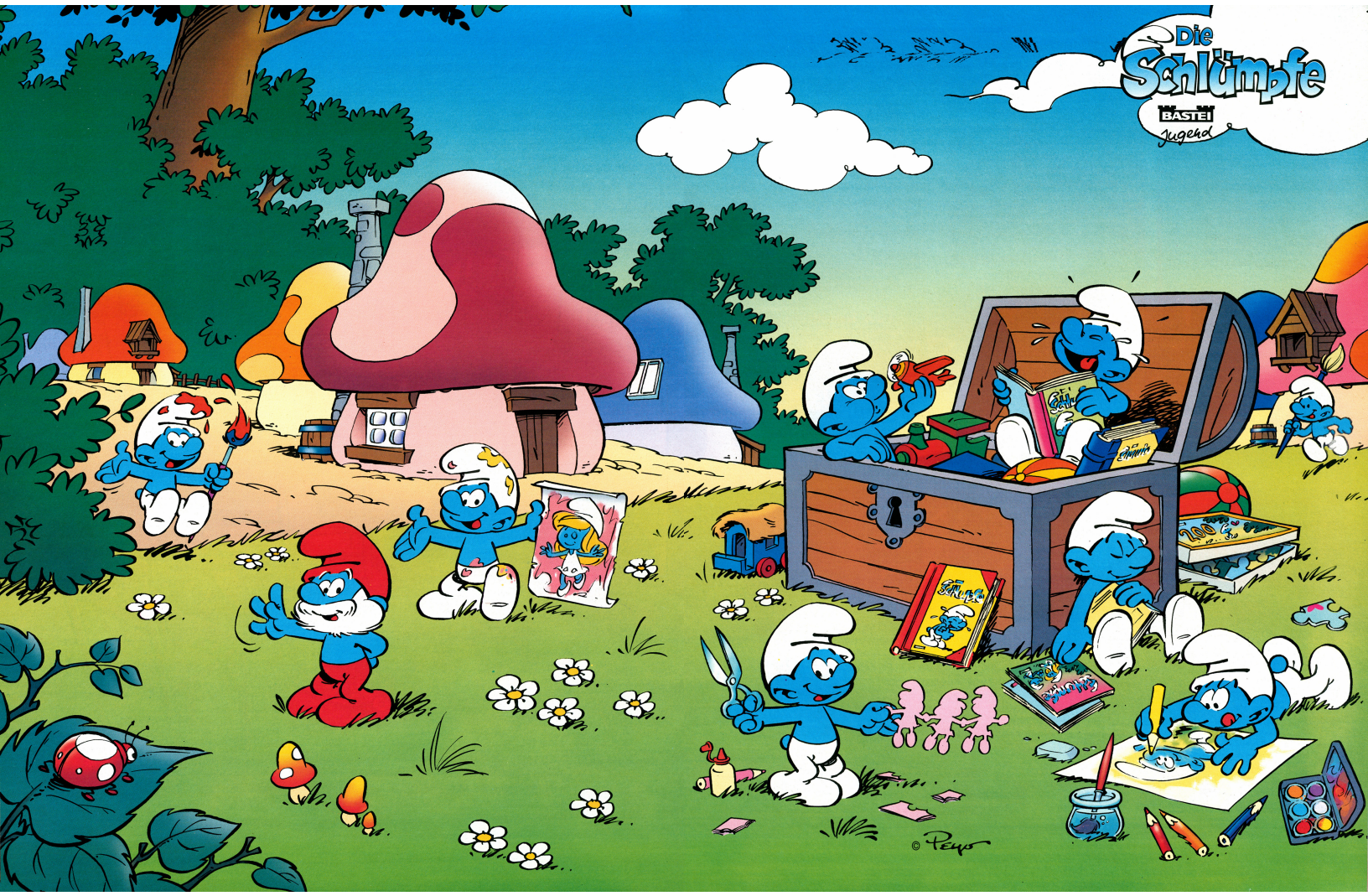
Foto: IBIS

„Her mit den Schlafmünzen!“

Jetzt mitmachen und das Gesparte zur Bank oder Sparkasse bringen.

Was glaubt ihr wohl, wie viele Schlafmünzen sich auf diesem Bild versteckt haben? (Die Lösung findet ihr auch unter den zwei kleinen Kerlchen rechts.) Und wenn ihr die alle gefunden habt, was meint ihr, wie leicht ihr dann erst die in eurer Wohnung findet: in Spardosen, Flaschen, Gläsern und alten Socken. Die gebt ihr eurem Papa oder eurer Mama und die können's ja dann auf euer Sparbuch einzahlen. Als zusätzliches Taschengeld. Es gibt nämlich bald den Euro. Und da muss man sowieso sein Geld tauschen. Auch das im Sparschwein. Wenn ihr noch mehr wissen wollt: www.schlafmuenzen.de.

DIE AUFTAKTAKTION DER DEUTSCHEN BUNDESBANK UND ALLER BANKEN UND SPARKASSEN ZUR EINFÜHRUNG DES EURO-BARGELDS.


Die
Schlümpfe
BASTEI
Jugend
© Peyo

SCHLUMPFIGE PREISPARADE

Wenn du einen dieser Preise gewinnen möchtest, dann musst du nur diese Frage beantworten:

Wie heißen die Schafe in der Lüneburger Heide?

Schreib den Namen auf eine richtig frankierte Postkarte und schick diese bis 11.6.2001 (Datum des Poststempels) an den:

Bastei-Verlag
Stichwort: Schlumpfpreise 6
Postfach 200180
51431 Bergisch Gladbach

6x CD-ROM „Die dumme Augustine"

Nach dem Klassiker-Buch von Otfried Preußler kommt nun die interaktive „dumme Augustine" als farbenfrohes Spielerlebnis mit witzigen Animationen. 12 neue Spiele sind in die abgeschlossene Geschichte verknüpft (von Kiribati, Infos www.A-1-Software.de).

6x Clixi-Baumaschinen

Der Clou an Clixi ist das einzigartige Kugel-Pfannen-Gelenk-System. Damit lassen sich alle möglichen zwei- und dreidimensionalen Figuren und Körper kinderleicht formen wie z.B. die zu gewinnende Baumaschine (Tel. 06533/75100 oder www.clixi-online.de)

4x Tipp-Kick

Das Spiel mit den eckigen Kügelchen (von MIEG Sport Spiel) ist der ideale Freizeitspaß fürs Kinderzimmer. Infos unter www.tipp-kick.de

5x Video „Katja und der Falke"

Statt mit den anderen Kindern zu spielen, stromert Katja aus Dänemark lieber allein im Wald und rettet eines Tages den jungen Falken Kiik. Und dann beginnt mit ihm eine abenteuerliche Reise nach Italien. kiki/Kinowelt, www.kinowelt-video.de).

10x Tanksattelzug

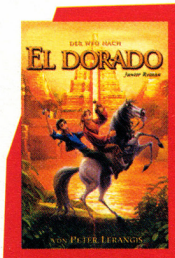
Hochwertig, beweglich, ein Klasse-Modell von siku (www.siku.de) aus Zink und Kunststoff, originalgetreu im Format 1:32.

10x Das große Ravensburger Spielebuch

Ob drinnen oder draußen, allein oder in der großen Gruppe oder in der Familie – aus über 170 Spielen findet hier jeder das Richtige (Ravensburger Buchverlag).

6x CD-ROM „Max und der Zauberer"

Der bekannte Titelheld Max gerät ganz unverhofft in ein neues Abenteuer, denn er trifft den Zauberer Zottelzopf, der von der bösen Hexe Zippelzappel in eine Klobürste verwandelt wurde (Tivola, Infos 040/3992720).



5x Buch „Der Weg nach El Dorado"

Der Junior-Roman vom Burgschmiet-Verlag zum Trickfilm von DreamWorks/Universal. Er handelt von den beiden Kleinganoven Tulio und Miguel. Eines Tages ergaunern sich die beiden eine Schatzkarte, die zu einer sagenumwobenen Stadt aus reinem Gold führen soll.

6x CD Die schönsten Lieder von Pettersson und Findus „Do Re Mi Kikeriki"

Pettersson & Findus machen Musik. Und wie - mit Klavier, Gitarre und Mundharmonikas, mit Nägeln, Dübeln und einem alten Holzfass. Zum Mitmachen, Mitsingen und Tanzen (Deutsche Grammophon).

5x Deco-Leuchte Frosch

„Tierisch" dekorativ ist dieser grünlich schimmernder Leuchtfrosch von näve, Telefon 007947/91000.

je 10x Schlumpf-Figuren:

Schüler, Schirmschlumpf, Gelehrter, Schlumpfine, Baby mit Teddy und mit Auto, Engelchen, Teufelchen.

Ein Vernügen fürs Auge und das Richtige für Schlumpf-Fans - alle Figuren neu von Schleich, Telefon 07171/8001-0.

10x Kartenspiel „Mega Meal"

Mit Mega Meal serviert der Ravensburger Spieleverlag Futter für den Kopf. Reihum schlüpft einer der Spieler in die Rolle des ungeduldigen Bestellers, während alle anderen als Servierkräfte agieren. Ein sehr pfiffiges Gedächtnisspiel.

Die Preise werden von den Sponsoren kostenlos zur Verfügung gestellt. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Gehen mehr richtige Lösungen ein, als Preise verlost werden, so entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; das Gleiche gilt für unsere Kollegen aus der Verlagsgruppe Lübbe und deren Angehörige. Bitte rufen Sie an, wenn Sie Fragen zu den Preisen haben: 02202/121312

Schlumpfinchens Postseite

Liebe Freundinnen und Freunde!

Wenn ihr eine(n) Brieffreund(in) sucht oder uns ein selbstgemaltes Bild schicken wollt, hier unsere Anschrift:

An
Die Schlümpfe
Schlumpfinchens Postseite
Bastei-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

Lea Maria Hirsig
Hauptstr. 12E
CH-3233 Tschugg
Schweiz
Meine Hobbys: Judo, Basteln, Zeichnen, Fahrradfahren. Ich hätte gern eine Brieffreundin, die wie ich 9 Jahre alt ist.
(Wie findet ihr mein Bild links?)

Alexandra Haupenthal
Freisenerstr. 14
55776 Rohrbach
Meine Hobbys: Fernsehen, Reiten, Inlineskates, Diddl und Malen. Meine Lieblingstiere: Katzen, Hunde, Hasen und Vögel.

Tuğba Tastan (12)
Eppenhauserstr. 3
58093 Hagen
Meine Hobbys: Freunde treffen, Musik hören, Schwimmen. Ich suche eine(n) Brieffreund(in) wenns geht mit Foto.

Wer schreibt mir?

„Päcklischlumpf geht spazieren" von Laila Hunhevicz (6), CH-8155 Niederhasli, Schweiz

Josephine Beyrich
Dorfstr. 27
15848 Schneeberg/
bei Beeskow
Meine Hobbys: Briefe lesen und schreiben, Kochen, Zeichnen und Schwimmen.

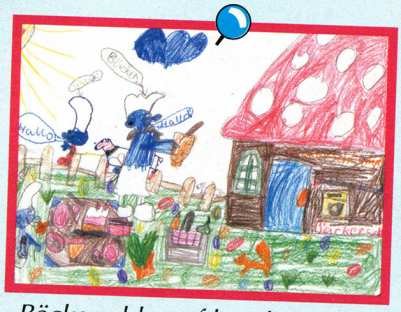
„Schlumpfinchen am Fenster" von Daphné von Oppersdorff (9), CH-8700 Küsnacht, Schweiz

MALECKE

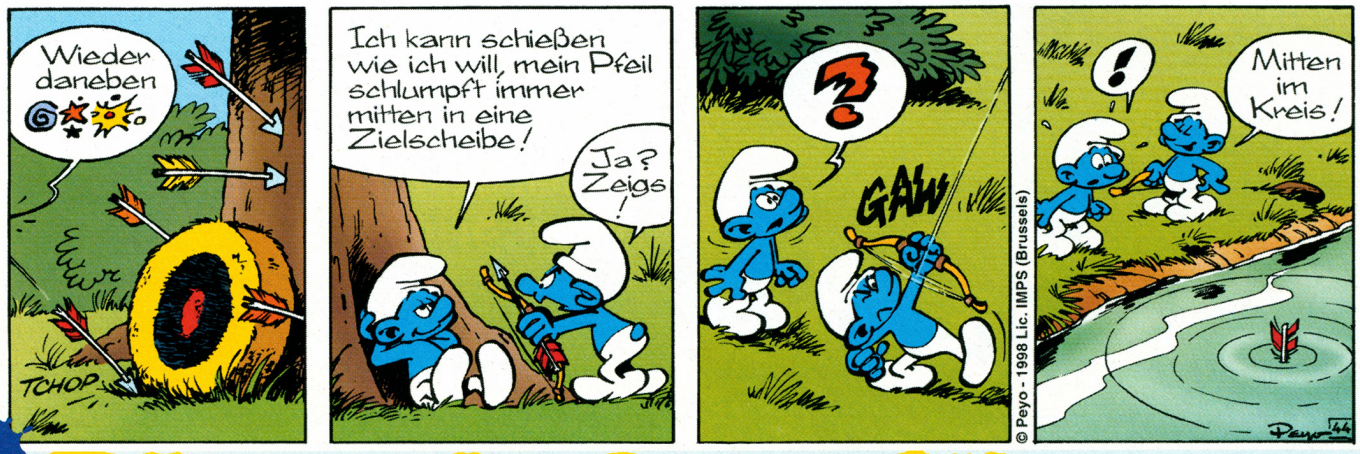
Leider können wir nicht alle Briefe, Bilder und Wünsche abdrucken. Und manchmal kann es einige Zeit dauern, bis wir eure Zusendung berücksichtigen können. Vielen Dank für eure Geduld!

von Vanessa Swirles (9), 55234 Bechtolsheim

„Schlumpfine backt Kuchen" von Susi Meyer (11), 82205 Gilching



„Bäckerschlumpf hat den Muskelschlumpf zum Picknick eingeladen" von Nadja Mozdzen (7), 22457 Hamburg



Lösungen

Oben: der Teddy mit der Nummer zehn / Unten: der Schatten G.

Der Große Schlumpf erzählt:

DIE NACHT DER PHANTOME

Vor gar nicht langer Zeit erlebten die Schlümpfe einen Frühling, der war viel zu kühl, grau und feucht. Die Stimmung im Schlumpfdorf sank. Alle waren schlecht gelaunt und wurden immer noch missmutiger. Nur einer nicht, und das war der Bastelschlumpf.

Dem Bastelschlumpf schien das Wetter überhaupt nichts auszumachen. Den ganzen Tag über arbeitete er in seiner Werkstatt.
"Heute Nacht lade ich euch ein! Ihr sollt kommen und euch meine neue Erfindung anschlumpfen!", verkündete er stolz zum Schluss des Abendessens.
Sein Vorschlag stieß auf wenig Begeisterung.
"Gestern hast du uns ein Karottenschneidegerät geschlumpft und am Tag davor eine Kehrichtmaschine mit Pedalen", brummte der Muskelschlumpf. "Deine Erfindungen schlumpfen keinen mehr vom Hocker!"
"Aber ich versichere euch, dass es diesmal ..."
"Wir schlumpfen sie uns morgen an", gaben die Schlümpfe zurück und verließen den Tisch.
Die Nacht war hereingebrochen, als der Dichterschlumpf sich zum Haus des Brillenschlumpfs begab. Unterwegs schreckte er plötzlich auf: Eine hübsche Fee hielt sich vor dem Laboratorium auf! Der Dichterschlumpf rieb sich die Augen, öffnete sie wieder ... und die Fee war verschwunden. Am ganzen Körper zitternd rannte er zum Brillenschlumpf und erzählte ihm sein Abenteuer.
"Ach was, da hat dir deine Fantasie einen Streich geschlumpft", erklärte dieser von oben herab.
Um den Dichterschlumpf von seiner Ansicht zu überzeugen, schlug er ihm vor, gemeinsam bis zum Laboratorium zurückzugehen.
"Du wirst sehen, dass da niemand ist", begann der Brillenschlumpf. "Wie der Große schlumpf immer schlumpft ..."
Aber in diesem Moment stockte er und stieß einen Schrei aus. "Da! Da! Eine Hexe! Sie steht ganz nah an der Mauer!"
"Was hat euch denn gestochen?", fragte der Muskelschlumpf, als er die beiden Reißaus nehmen sah.
Der Dichterschlumpf und der Brillenschlumpf erzählten ihm von der Hexe. Aber der Muskelschlumpf glaubte ihnen kein Wort. Mit Gewalt schleppte er sie wieder zum Laboratorium.
Die Hexe war verschwunden! Eine Gruppe schrecklicher Gespenster hatte ihren Platz eingenommen! Sie schwebten über dem Boden und starrten sie bösartig an ...
Der Muskelschlumpf zeigte sich nicht mutiger als die beiden anderen. Schreiend flüchteten sie in das Haus gegenüber, in das Haus des Bastelschlumpfs.
"Ach, ihr seid also doch gekommen, um meine neue Erfindung zu schlumpfen!", sagte der Bastelschlumpf.
Er deute auf eine magische Laterne, von der ein heller Lichtstrahl durch das offene Fenster hinausging.
"Ich hatte vor, meine Vorführung auf ein Betttuch zu schlumpfen. Es hängt an der Rückwand der Werkstatt", fuhr er fort. "Aber es wollte ja keiner kommen! Da fand ich es schlumpfiger, die Bilder an die Mauer des Laboratoriums zu schlumpfen ... Die Wirkung ist schlumpfig, nicht wahr?"
Seit dieser Nacht organisiert der Bastelschlumpf in regelmäßigen Abständen Vorführungen. Der Malerschlumpf malt die Bilder und der Dichterschlumpf liest dazu aus seinen Werken. Dank dieser Darbietungen sind die Schlümpfe nicht mehr ganz so missmutig und schlecht gelaunt, wenn die Wetterverhältnisse kalt, grau und feucht sind.

Lösung

Der Spiegel liegt unter dem Taschentuch; die Harke hängt im Schornstein unten; die Brille hat der Schornsteinfegerschlumpf auf dem Kopf; die Torte ist im Bauch des Faulpelzschlumpfs; das Zauberbuch liegt im Stroh; der Hammer liegt am Schornstein oben; Schlumpfinchens Kleid liegt in den Blumen; der Wetterhahn steht im Garten des Gärtnerschlumpfs. Die Elster hat nur die Trompete des Musikschlumpfs geklaut.

GURGELHALS KOMMT AUF DEN HUND

Dann fangen wir mal gleich mit der Dressur an!
Z
Schau her, Zazza! Das ist ein Schlumpf! Verstanden?
LOS! Bring mir den Schlumpf!
SUCH SOFORT DAS PÜPPCHEN!
Dieser Hund ist dämlich!
MIAUUUUU!
?
Ich glaube, ich brauche tatsächlich sehr viel Geduld!
WIU WIU WIU
Zwei Monate später ...
Ah, endlich!
Ich bringe Ihnen Ihre Bestellung! Das Gerippe eines Ochsen, 24 Steaks und ein Würstchen! Ist das Würstchen für den kleinen Hund? Er müsste jetzt eigentlich schon ganz schön groß sein...
KNARTSCH MIAM SCHMATZ ROMPF
Öh, guten Appetit, Zazza! Hm!
GROAARR
Ganz ruhig! Höhö! Wenn du noch Hunger hast, bekommst du natürlich auch das Würstchen!
© Peyo

Gut ! Letzte Lektion, bevor wir die Jagd auf die Schlümpfe eröffnen !
Hier, der bösartige Schlumpf ! Los ! Beiß den bösen Schlumpf ! FASS IHN !
!??
Hm ... gut, ich verstehe ! Los, Zazza, beiß das Püppchen ! FASS !
WUFF
BRAVO, ZAZZA ! Das war sehr gut, mein Hündchen !
GROAARR
Los, such die Schl... öh... such die Püppchen, meine Brave ! Such !
SCHNÜFF SCHNÜFF SCHNÜFF
Ah, Ich würde sagen, Zazza hat eine Spur gefunden !
GRRRR
DIE SCHLÜMPFE ! BRAVO, ZAZZA !
WUFF WUFF
?
GURGELHALS ! Hiiiilfeeee !
FASS DIE PÜPPCHEN ! FASS SIE !
WAU WUFF WAU
Hiiiiiilfeeee!
BOING
UGGGGH!
© Peyo
3

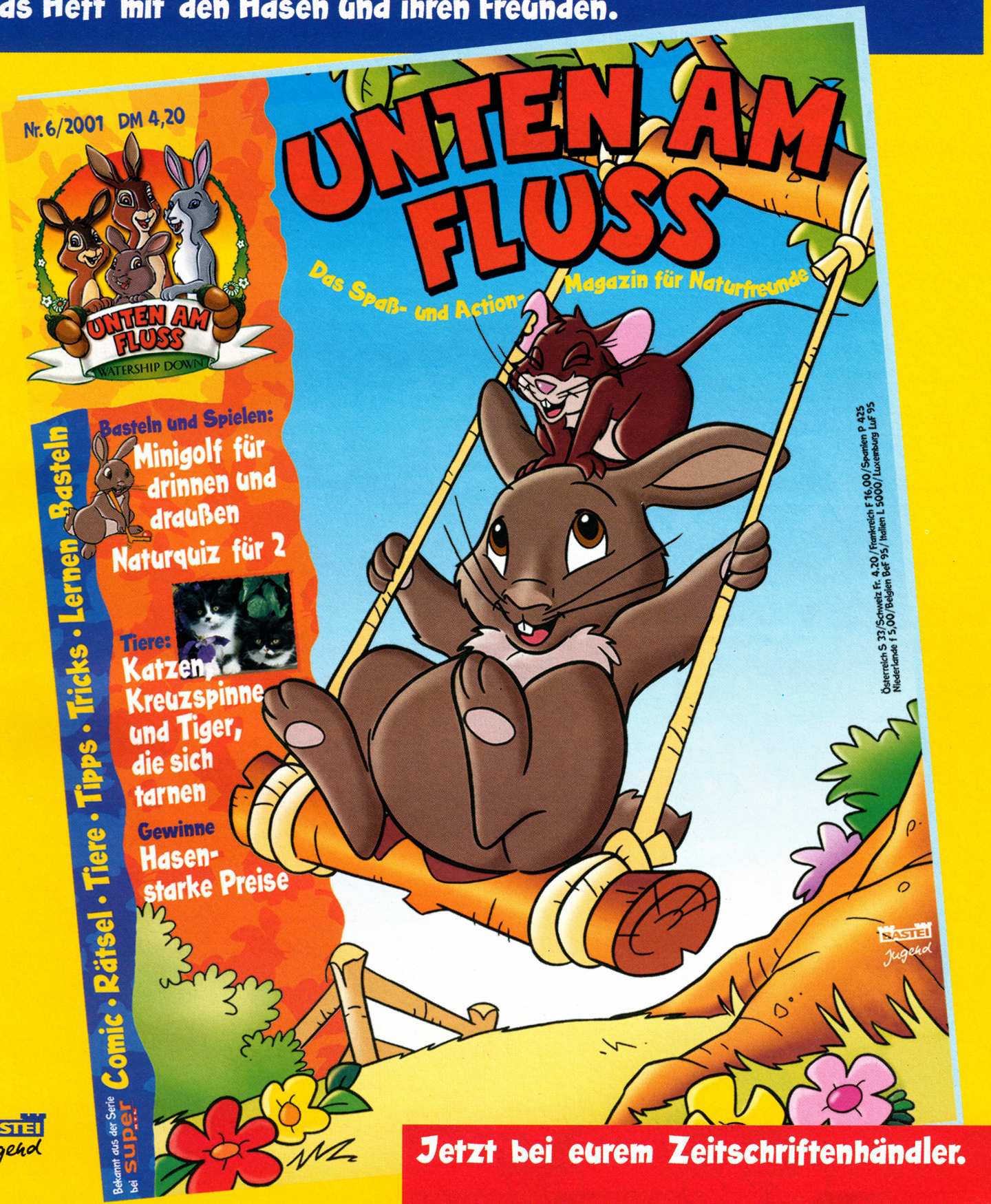
IN DECKUNG, TAPPSY !
GRRRR
!
ZAZZA! HILF MIR ! Ich bin eingeklemmt ! Wo gehst du hin ? Komm sofort zurück ! DU VERRÄTERIN !
Hihihi !
IHR VERFLIXTEN PÜPPCHEN ! ICH HASSE EUCH !
PITSCH
Hihihi !
POING
Einige Monate später ...
Hahaha! Zazza hat ein paar Kinder bekommen, was ? Da müssen Sie ja wohl sehr zufrieden sein Signore !
Überhaupt nicht ! Nehmen Sie mit und geben Sie mir mein Geld zurück !
Unser Haus nimmt niemals etwas zurück ! Aber ich würde Zazza und alle ihre Kinder gegen einen anderen Hund eintauschen !
Hier, nehmen Sie den Pitbull ! Sie werden sehen, er ist ein guter Wachhund !
NEIN, NEIN !!!
GRRRR
ICH WILL IHN NICHT !
GROAARR
Los, such die Püppchen !
WAU WAU
ENDE
4

Anzeige

Nix für Hasenfüße!

NEU!

Aber genau richtig für alle jungen Tier- und Naturfreunde. Frech, witzig und lehrreich. Mit Bastelbogen, Sammelkarten und Extras. Das Heft mit den Hasen und ihren Freunden.



BASTEI Jugend

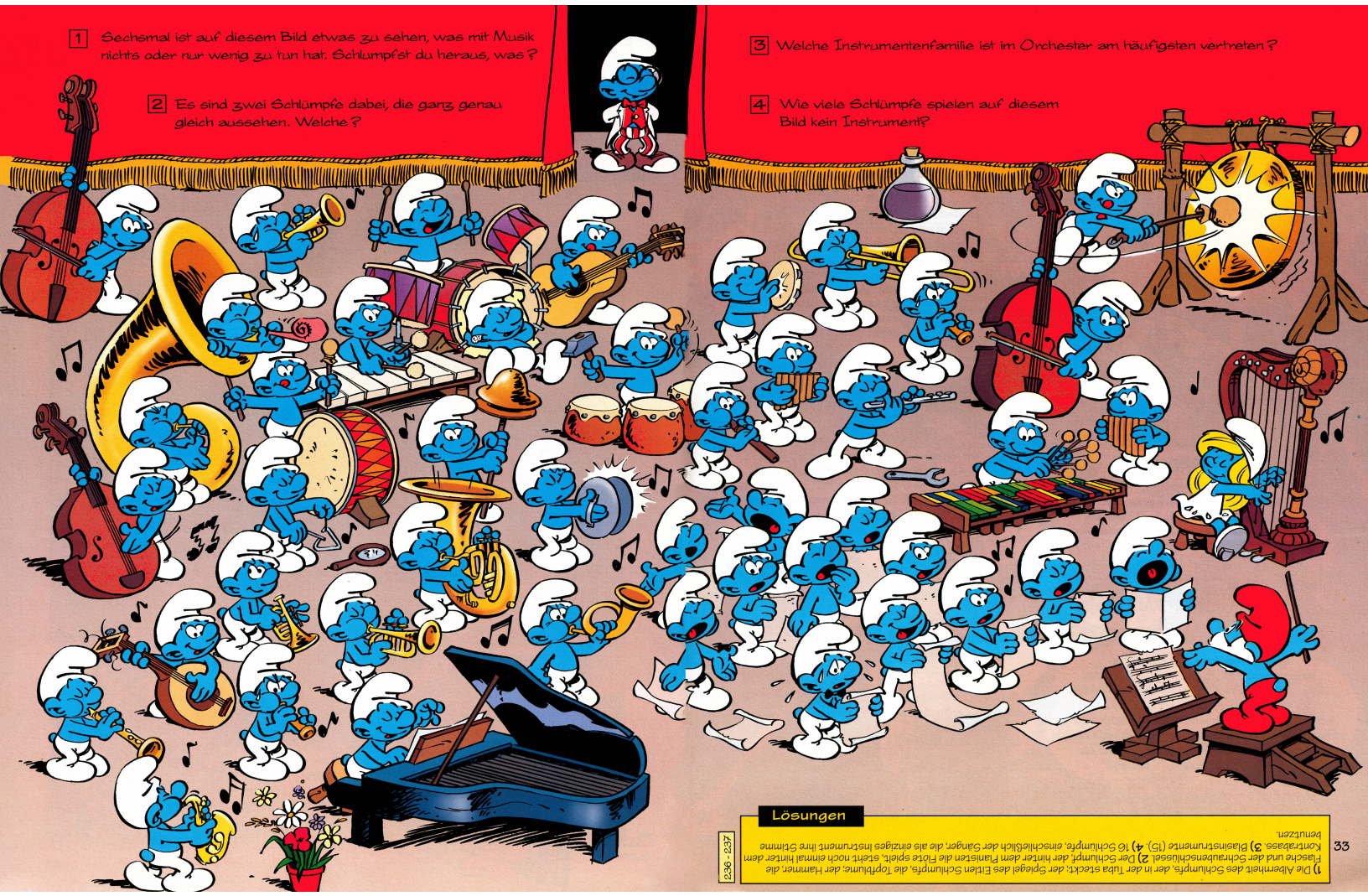
Jetzt bei eurem Zeitschriftenhändler.

1 Sechsmal ist auf diesem Bild etwas zu sehen, was mit Musik nichts oder nur wenig zu tun hat. Schlumpfst du heraus, was?

2 Es sind zwei Schlümpfe dabei, die ganz genau gleich aussehen. Welche?

3 Welche Instrumentenfamilie ist im Orchester am häufigsten vertreten?

4 Wie viele Schlümpfe spielen auf diesem Bild kein Instrument?



Lösungen

1) Die Albernheit des Schlumpfs, der in der Tuba steckt; der Spiegel des Eilten Schlumpfs, die Topfblume; der Hammer, die Flasche und der Schraubenschlüssel. **2)** Der Schlumpf, der hinter dem Flanisten die Flöte spielt, steht noch einmal hinter dem Kontrabass. **3)** Blasinstrumente (15) **4)** 16 Schlumpfe, einschließlich der Sänger, die als einziges Instrument ihre Stimme benutzen.

236 - 237

VORSCHAU

Neue spannende und lustige Abenteuer mit den Schlümpfen gibts im nächsten Heft. • Außerdem erzählt euch der Naturschlumpf etwas über die Überlebenden aus der Urzeit. • Natürlich gibt es wieder ein großes Preisausschreiben mit Super-Gewinnen • Außerdem jede Menge Spiel- und Ratespaß .

Das nächste Heft erscheint am

12. Juni

Der Uropaschlumpf übt mit den Schlümpfen die verschiedenen Zeitformen. Er fragt: „Was ist das für eine Zeit, wenn ich sage, ich bin jung?" Da antwortet Schlumpfi kichernd: „Vergangenheit, Uropaschlumpf."

Der Dummkopfschlumpf kommt humpelnd ins Dorf zurück. „Was ist denn mit dir passiert?", fragt der Große Schlumpf erschrocken. - „Mich hat eine Ratte ins Bein gebissen", antwortet der Dummkopfschlumpf. - „Hast du irgendetwas draufgetan?", erkundigt sich der Große Schlumpf besorgt. Darauf der Dummkopfschlumpf: „Nein, die Ratte mochte es so, wie es war."

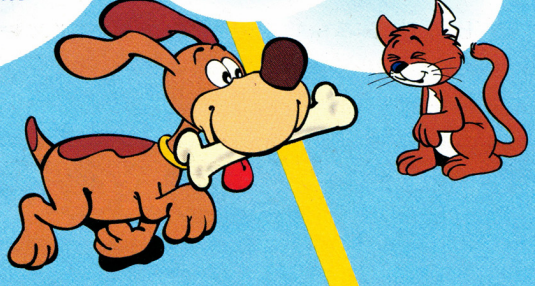
„Warum kommst du zu spät zum Unterricht?", fragt der Große Schlumpf den Faulpelzschlumpf. Meint der: „Ich habe von Fußball geträumt. Es gab eine Verlängerung und da musste ich länger schlafen."

Drei Schlümpfe beobachten das Dorf der Menschen. Da fragt einer: „Was sind das wohl für Frauen, die ein weißes Häubchen auf dem Kopf tragen?" - „Das werden wohl die Krankenschwestern sein", meint ein anderer. „Ach", staunt der erste Schlumpf, „und wie sehen dann die gesunden Schwestern aus?"

Der Dichterschlumpf kommt von einer weiten Reise zurück. Er hatte dabei die Gelegenheit, die Menschen besser kennen zu lernen und ihre Gewohnheiten zu studieren. „ Stellt euch vor, die Menschen beten vor dem Essen. Vielleicht sollten wir das auch tun? "Darauf der Griesgramschlumpf: „Wieso denn, der Kochschlumpf kocht doch ganz gut!"

Was ist der Unterschied zwischen einem Knochen und der Schule?

Antwortet der Dummkopfschlumpf: „Der Knochen ist für den Hund und die Schule ist für die Katz!"



Der Brillenschlumpf kommt zum Überraschungsschlumpf: „Sag mal, weißt du ein gutes Mittel gegen Schluckauf?" Der Überraschungsschlumpf haut dem Brillenschlumpf auf den Kopf und meint: „Siehst du, das ist das allerbeste Mittel. Dein Schluckauf ist schon weg!" - „ Kunststück", sagt der Brillenschlumpf kläglich, **„den Schluckauf habe ja gar nicht ich, sondern der Bildhauer- schlumpf!"**

Impressum

Die Kinderzeitschrift Die Schlümpfe erscheint monatlich im Bastei-Verlag. Bastei ist ein eingetragenes Warenzeichen der Verlagsgruppe Lübbe GmbH & Co. KG, Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach, Tel.: 02202/121501, Fax: 02202/121500
Redaktionsleitung: Vera Brunn • Redaktionsassistenz: Ute Elberding • Redaktionelle Mitarbeit: Andreas C. Knigge, Michael Schönenbröcher • Layout: Ada Temme
Herstellung: Silvia Menczykalski • Anzeigenleitung: Thomas Brümmer • Verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Arno Ferralis. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 1.1.2001
Vertrieb: Werner Kraus (Ltg.), Markus Klei (Stellv.)
Importeur in Österreich: Morawa Pressevertrieb GmbH, Wollzeile 11, A 1011 Wien, Tel.: 0043-(1) 51 56 21 01
Erfüllungsort: Bergisch Gladbach • Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht • Der Umwelt zuliebe ist dieses Schlümpfe-Magazin auf elementar chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt • Verlag und Redaktion haften nicht für unverlangt eingesandte Fotos, Zeichnungen und andere schlumpfige Dinge. Diese können aus organisatorischen Gründen nicht zurückgeschickt werden.

© Peyo - 2001 - Licensed through i.M.P.S. (Brussels) - www.schlumpf.com

SCHLUMPFEREIEN: Abwasch? – Nein danke!

NEU
ab Ende April

Alarm im Alien Control Center!

NEU!
Dieses spannende Abenteuer gibt es jetzt zum Herausnehmen in den neuen PLAYMOBIL FunCards! Bei deinem Spielwarenhändler – gleich besorgen!

Mit Gewinn-spiel!

Alarmstufe Rot! Unbekannte Flugobjekte auf dem Kontrollschirm! Alles in Alarmbereitschaft! ... Im Alien Control Center herrscht große Aufregung! Haben es die gefürchteten Dark Scorpions wieder mal auf den Planeten der Tox Aliens abgesehen, um die Alien Toxiplant zu rauben?! Sofort werden Alien Glider und Alien Spider zur Aufklärung losgeschickt. Alien Control Center an Patrouille: "Wir müssen unsere Toxiplant um jeden Preis schützen! Findet heraus, wer diese Eindringlinge sind! Legt ihre Systeme mit euren Fangstrahlen lahm und bringt sie her!"
Was wird die Raumpatrouille der Aliens in der Umlaufbahn ihres Planeten erwarten?.... Wie das Abenteuer ausgeht, erfährst du in den neuen FunCards Sommer 2001!

Besuche unsere homepage im Internet:

playmobil®
www.playmobil.de

www.creativepool.com